



**University of  
Zurich**<sup>UZH</sup>

**Zurich Open Repository and  
Archive**

University of Zurich  
University Library  
Strickhofstrasse 39  
CH-8057 Zurich  
[www.zora.uzh.ch](http://www.zora.uzh.ch)

---

Year: 2008

---

**Rezension von: Thorsten Quandt, Jeffrey Wimmer Jens Wolling (Hrsg.) (2008). Die  
Computerspieler. Studien zur Nutzung von Computergames. „Note de Lecture“**

Moehle, N ; von Pape, T

Posted at the Zurich Open Repository and Archive, University of Zurich

ZORA URL: <https://doi.org/10.5167/uzh-94941>

Journal Article

Published Version

Originally published at:

Moehle, N; von Pape, T (2008). Rezension von: Thorsten Quandt, Jeffrey Wimmer Jens Wolling (Hrsg.) (2008). Die Computerspieler. Studien zur Nutzung von Computergames. „Note de Lecture“. *Questions de Communication*, 14:421-423.

Nike Moehle et Thilo von Pape

## **Thorsten Quandt, Jeffrey Wimmer, Jens Wolling, Hrsg, *Die Computerspieler. Studien zur Nutzung von Computergames***

Wiesbaden, Verlag für Sozialwissenschaften, 2008, 339 p.

### **Avertissement**

Le contenu de ce site relève de la législation française sur la propriété intellectuelle et est la propriété exclusive de l'éditeur.

Les œuvres figurant sur ce site peuvent être consultées et reproduites sur un support papier ou numérique sous réserve qu'elles soient strictement réservées à un usage soit personnel, soit scientifique ou pédagogique excluant toute exploitation commerciale. La reproduction devra obligatoirement mentionner l'éditeur, le nom de la revue, l'auteur et la référence du document.

Toute autre reproduction est interdite sauf accord préalable de l'éditeur, en dehors des cas prévus par la législation en vigueur en France.

**revues.org**

Revues.org est un portail de revues en sciences humaines et sociales développé par le Cléo, Centre pour l'édition électronique ouverte (CNRS, EHESS, UP, UAPV).

### Référence électronique

Nike Moehle et Thilo von Pape, « Thorsten Quandt, Jeffrey Wimmer, Jens Wolling, Hrsg, *Die Computerspieler. Studien zur Nutzung von Computergames* », *Questions de communication* [En ligne], 14 | 2008, mis en ligne le 25 janvier 2012, consulté le 31 mars 2014. URL : <http://questionsdecommunication.revues.org/1689>

Éditeur : Presses universitaires de Nancy

<http://questionsdecommunication.revues.org>

<http://www.revues.org>

Document accessible en ligne sur :

<http://questionsdecommunication.revues.org/1689>

Document généré automatiquement le 31 mars 2014. La pagination ne correspond pas à la pagination de l'édition papier.

Tous droits réservés

Nike Moehle et Thilo von Pape

# Thorsten Quandt, Jeffrey Wimmer, Jens Wolling, Hrsg, *Die Computerspieler. Studien zur Nutzung von Computergames*

Wiesbaden, Verlag für Sozialwissenschaften, 2008, 339 p.

Pagination de l'édition papier : p. 421-423

- 1 Les jeux d'ordinateur et surtout les hypothèses quant à leurs effets sont devenus un sujet très répandu chez les journalistes. Un succès qui a entraîné une représentation de plus en plus stéréotypée des « joueurs dépendants » et d'un loisir réputé « dangereux ». Dès les premières pages de l'ouvrage collectif *Die Computerspieler*, le lecteur – qu'il soit expert ou profane – réalise qu'il faut revoir la plupart des jugements et comportements issus de la discussion publique. Il est vrai que le groupe des usagers et le secteur des jeux d'ordinateur s'accroissent et que, parallèlement, l'intérêt scientifique grandit. Mais, jusqu'à présent, la recherche se limite aux effets et laisse de côté les questions d'usage. C'est cette lacune que Thorsten Quandt (professeur à l'Institut des médias et de la communication de l'Université libre de Berlin, FUB), Jeffrey Wimmer (collaborateur scientifique à l'Institut des médias, de la communication et de l'information de l'Université de Brême) et Jens Wolling (professeur à l'Institut des médias et de la communication de l'Université technique d'Ilmenau) tentent de combler en analysant les aspects temporels (*e.g.* quand et combien de temps le joueur passe-t-il devant l'ordinateur ?), de contenu (*e.g.* quels genres de jeux sont choisis par quels types de personnalités ?) et sociaux (*e.g.* le jeu solitaire *vs* le jeu en groupe ? La recherche du pouvoir et du contrôle *vs* l'appartenance sociale et l'esprit d'équipe ?). Dès leur introduction, ils justifient de la pertinence d'un tel sujet en se fondant sur l'importance économique des jeux d'ordinateur, leur grande diffusion et la crainte des dangers qu'ils représenteraient pour la société. En outre, ils mettent en évidence les particularités du développement de ce secteur, tels l'affaiblissement de la frontière entre communication individuelle et communication de masse, le multimédia et/ou l'interactivité.
- 2 Les quatre contributions du deuxième chapitre (« Les jeux d'ordinateur : un sujet pour les sciences des médias et de la communication ? ») abordent ensuite les implications théoriques du sujet. Ainsi Friedrich Krotz considère-t-il les jeux d'ordinateur comme un nouveau type de communication, la technique jouant un rôle actif dans ce processus. Pour leur part, Carsten Wuensch et Bastian Jenderek montrent qu'il s'agit d'une forme de divertissement très active et de plus en plus interpersonnelle, qui ne peut être réduite à un loisir pour des sujets peu ou mal intégrés. L'usage des jeux d'ordinateur est une partie de notre culture et mérite donc un traitement nuancé. C'est Christoph Klimmt qui se fait le porte-parole de cette idée, plaçant pour une coopération interdisciplinaire (surtout entre les sciences de la communication, l'ingénierie, la psychologie, la pédagogie, l'économie et les sciences de la culture) tout en attribuant un rôle intégrateur aux sciences de la communication. Ainsi prône-t-il le questionnement des théories et méthodes appliquées aujourd'hui et s'y engage *via* un état des lieux des approches contemporaines. Parmi les travaux les plus urgents à mener, figurent des études longitudinales à même de mieux identifier les tendances (*e.g.* la progression des jeux en ligne, qui d'ailleurs font l'objet de la plus grande attention dans cette publication).
- 3 Le troisième chapitre (« Les groupes de joueurs : diversité parmi les joueurs d'ordinateur ? ») est surtout consacré à l'identification et l'analyse des types de joueurs. Andreas Hepp et Waldemar Vogelsang se sont immergés dans le milieu des joueurs en réseau et constatent – en résumant plusieurs investigations – une forte implication de ceux-ci et une créativité prononcée. Des résultats confirmés par Katharina-Maria Behr, dont la contribution montre que les motivations premières des *Modders* (des personnes privées se consacrant à la modification des jeux) sont l'activation d'idées et le dépassement des contraintes. Selon Andreas Hepp

et Waldemar Vogelsang, des compétences telles l'administration du réseau, le management événementiel, la capacité de travailler en équipe, l'exécution des règles, la discipline et l'auto-contrôle sont non seulement indispensables pour le succès dans le monde des jeux, mais aussi exigées dans le monde du travail.

- 4 Un deuxième résultat, qui contredit les idées reçues sur les joueurs, concerne le rôle de l'émotion dans les jeux d'ordinateur. La communauté virtuelle trace la voie à la naissance des relations entre joueurs (*e.g.* amitié, admiration, déception). Même constat chez Jeffrey Wimmer, Thorsten Quandt et Kristin Vogel qui, en conclusion de leur analyse exploratoire sur les jeux en clan, expliquent que ceux-ci constituent le meilleur exemple de l'encadrement social des jeux d'ordinateur et du croisement du monde virtuel avec le monde réel. Un autre groupe ne peut non plus être ignoré : les joueurs plus âgés. Les auteurs proposent une typologie des joueurs de 35 ans et plus, mettant en évidence une catégorie numériquement plus significative que ce que l'on a coutume de suggérer.
- 5 Au vu de ceci, on comprend que, dans la presse allemande, les résultats de l'ouvrage aient provoqué nombre de recensions, interviews et réponses. Par exemple, le sondage sur les utilisateurs des jeux en ligne est le premier à être véritablement représentatif. Entre autres résultats, il montre que le taux des joueurs féminins a augmenté et que les joueuses passent en moyenne plus de temps avec leurs jeux préférés que les joueurs masculins. Généralement (pour la totalité de l'échantillon), Thorsten Quandt et Jeffrey Wimmer constatent que les jeux de rôles sont non seulement les plus populaires, mais aussi très consommateurs de temps. Malheureusement, les résultats attestent également du fait que ce sont les jeux d'action qui sont préférés par beaucoup de jeunes, bien qu'ils ne soient pas conçus pour les mineurs. Comme quelques autres auteurs de ce livre, Thorsten Quandt et Jeffrey Wimmer concluent que de tous les jeux, ce sont surtout ceux qui sont en ligne qui ont une essence sociale : ils sont choisis en raison de leur interactivité et peuvent constituer un véritable engagement social pour les participants.
- 6 Le dernier chapitre (« Genres de jeu : autres jeux, autres joueurs ? ») a trait aux différents genres et pose la question de savoir quels mobiles sont au fondement des choix de certains d'entre eux. Ainsi Tilo Hartmann compare-t-il les jeux d'ordinateur et le sport. Encadrés par des règles, tous deux se présentent comme une compétition sociale et ludique. Car, selon l'auteur, la compétition reste bien l'une des raisons les plus fortes du jeu sur ordinateur. Mais Katharina-Maria Behr, Christoph Klimmt et Peter Vorderer envisagent aussi la performance, à condition toutefois qu'elle soit en relation avec le divertissement. Ils établissent que ce sont les situations difficiles qui attirent les joueurs, car elles accroissent la satisfaction qu'il y a à se sentir compétents, de même que l'estime de soi. La contribution de Robert Seifert et Sven Joeckel sur le jeu en ligne *World of Warcraft* part de ce constat : son usage progresse à mesure que l'utilisateur se familiarise au jeu (*e.g.* les relations avec les autres joueurs prennent une place de plus en plus importante). Mais, comme cela est développé dans l'article de Bastian Jenderek sur les *Multi-User-Domains*, ce sont aussi les traits de personnalité (*e.g.* orientation sociale, domination) qui influencent le choix d'un jeu ou d'un autre. En outre, cet auteur remarque que les états mentaux de *flow* se produisent au moment où les gratifications obtenues ressemblent à celles qui sont recherchées.
- 7 Suite au texte de Tilo Hartmann, Gökalp Babayigit et ses co-auteurs analysent la pratique d'un jeu en ligne simulant le management d'un club de football. Ils mettent en évidence que l'utilisation du jeu conduit à une consommation plus intensive des médias traitant de cette actualité. Le sport est aussi au centre d'un sondage réalisé auprès de jeunes et présenté par Alice Klink et ses co-auteurs. On y constate que le sport virtuel ne détrône pas le sport réel. Toutefois, sont décrits quelques cas problématiques – voire pathologiques – de jeunes qui ne sont pas parvenus à trouver un équilibre entre monde virtuel et réalité. À la fin de ce quatrième chapitre, Philipp Lehmann et ses co-auteurs se penchent sur les *First-Person-Shooters* – sujet médiatisé par excellence. Ils distinguent les joueurs pour lesquels le jeu constitue le centre de leur vie de ceux pour lesquels il s'agit plutôt d'un *E-sport*. Tandis que les uns cherchent des sensations de puissance et de contrôle, les autres poursuivent une expérience de groupe et un

désir de performance. Encore une fois, l'idée d'une uniformité des joueurs est démentie via l'image d'un groupe très hétérogène.

- 8 En résumé, ce recueil offre un état de l'art de la recherche allemande en sciences de la communication sur ces questions. Mais son intérêt va au-delà de la communauté scientifique grâce à des contributeurs au rayonnement international – *i.e.* Peter Vorderer, Thorsten Quandt et Tilo Hartmann – et à la grande variété des approches. Volontairement focalisé sur les usagers et les usages, il constitue un contrepoids aux études traitant des seuls effets. Une orientation qui permet de relativiser les idées, parfois alarmistes, issues de la recherche sur les effets, sans, toutefois, parvenir à se substituer à elle. Gageons que ce livre saura stimuler une approche globale de la pratique des jeux d'ordinateur, prenant conjointement en compte usages et enjeux.

---

### **Référence(s) :**

Thorsten Quandt, Jeffrey Wimmer, Jens Wolling, Hrsg, *Die Computerspieler. Studien zur Nutzung von Computergames [Les joueurs sur ordinateur. Études sur l'utilisation des jeux d'ordinateur]*. Wiesbaden, Verlag für Sozialwissenschaften, 2008, 339 p.

---

### **Pour citer cet article**

#### Référence électronique

Nike Moehle et Thilo von Pape, « Thorsten Quandt, Jeffrey Wimmer, Jens Wolling, Hrsg, *Die Computerspieler. Studien zur Nutzung von Computergames* », *Questions de communication* [En ligne], 14 | 2008, mis en ligne le 25 janvier 2012, consulté le 31 mars 2014. URL : <http://questionsdecommunication.revues.org/1689>

#### Référence papier

Nike Moehle et Thilo von Pape, « Thorsten Quandt, Jeffrey Wimmer, Jens Wolling, Hrsg, *Die Computerspieler. Studien zur Nutzung von Computergames* », *Questions de communication*, 14 | 2008, 421-423.

---

### **À propos des auteurs**

#### **Nike Moehle**

IPMZ, Université de Zurich, [nikemoehle@bluewin.ch](mailto:nikemoehle@bluewin.ch)

#### **Thilo von Pape**

CREM, Université Paul Verlaine-Metz, [vonpape@univ-metz.fr](mailto:vonpape@univ-metz.fr)

---

### **Droits d'auteur**

Tous droits réservés

---